

MEMORY STICK DUO™

To save game settings and progress, insert a Memory Stick Duo™ into the Memory Stick Duo™ slot of the PSP™ system. Saved game data can be loaded from the same Memory Stick Duo™ or any Memory Stick Duo™ containing previously saved Patapon™ data. Make sure there is enough free space on the Memory Stick Duo™ before commencing play. PLEASE NOTE: the minimum amount of free space required to save Patapon™ data may vary depending on the capacity of the Memory Stick Duo™ inserted.

WIRELESS (WLAN) FEATURES

Software titles that support Wireless (WLAN) functionality allow the user to communicate with other PSP™ systems, download data and compete against other users via connection to a Wireless Local Area Network (WLAN).



AD HOC MODE

Ad Hoc Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows two or more individual PSP™ systems to communicate directly with each other.



GAME SHARING

Some software titles feature Game Sharing facilities which enable the user to share specific game features with other users who do not have a PSP™ Game in their PSP™ system.



INFRASTRUCTURE MODE

Infrastructure Mode is a Wireless (WLAN) feature that allows the PSP™ system to link to a network via a Wireless (WLAN) Access Point (a device used to connect to a Wireless network). In order to access Infrastructure Mode features, several additional items are required, including a subscription to an Internet Service Provider, a network device (e.g. a Wireless ADSL Router), a Wireless (WLAN) Access Point and a PC. For further information and setting up details, please refer to the PSP™ system Instruction Manual.

PLEASE NOTE: Patapon™ does not support Ad Hoc Mode, Infrastructure Mode or Game Sharing.

DIRECTIONAL BUTTONS - MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of the directional buttons only.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the X button to confirm.
To return to the previous menu screen, press the ○ button.

DEFAULT CONTROLS

○ button	PATA drum
○ button	PON drum
△ button	CHAKA drum
× button	DON drum
↑/↓/←/→	Move cursor/camera
L button/ R button	Scroll through Patapolis/World Map
START button	Pause
SELECT button	Help

THE GAMESCREEN

Patapon squad
health

Patapon squad



Rhythm combos

MAIN MENU

NEW GAME

Start a new quest to reach Earthend from the very beginning.

CONTINUE

Return to your previous exploits as Almighty by loading saved data from Memory Stick Duo™.

LANGUAGE

Choose English, Français, Italiano, Deutsch or Español. But remember: the Patapons only understand the language of drums.

PLAYING THE GAME

DRUM RHYTHM COMMANDS

Only the booming sound of holy drums will transmit the will of Almighty to the dutiful Patapon warriors. Each rhythm command instructs the Patapons to behave in a specific way and must be used wisely to achieve victory.



MARCH!

⬇ button, ⬇ button, ⬇ button,
⬇ button = PATA PATA PATA PON



ATTACK!

⬇ button, ⬇ button, ⬇ button,
⬇ button = PON PON PATA PON



DEFEND!

△ button, △ button, ⬇ button,
⬇ button = CHAKA CHAKA PATA PON

WELCOME TO PATAPOLIS

Patapolis is an ancient Patapon village, full of exciting characters and places...



UBO BON

This giant tree always has an itchy head. Only the Patapon trumpeter, Pan the Pakapon, has the power to make Ubo Bon dance to get rid of his discomfort. When this leafy tree trunk gets groovy, watch out for some very nice items!



SIMMER SLURP

This cooking cauldron can never get enough food. Get Rah Gashapon, the best chef in Patapolis, to slice up some ingredients and whip up a nice stew.



MATER: TREE OF LIFE

Create new Patapons at the foot of this mystical tree by combining Ka-ching with additional materials such as ore and wood. For more information on Ka-ching, visit the Spoils of War section outlined later in this manual.



BONFIRE

When Patapons return victoriously from battle, they celebrate here with a huge feast.



OBELISK

The sacred Obelisk is the exit from Patapolis. Assemble an army and then use the Obelisk to send out troops on a heroic mission.

ALTAR

Acquired items for use in war are stored at the Altar, along with helpful information on what they are useful for.

FORMATION

Tight formation is the secret weapon of a Patapon army, which consists of three squads. When selecting the military units to participate in a mission, bear in mind that each squad contains up to six individual Patapons wielding the same type of weapon.

MISSIONS

There are many types of mission to choose from. Visit the Patata Plain to hunt animals for sustenance or do battle with the Zigotons – who are invading the forest!

HEADQUARTERS SCREEN

Before heading out on a mission, you must ensure that your Patapon squads are primed to inflict maximum damage, whilst providing adequate defence. Highlight a Patapon squad to view its Squad Status, which contains the following vital stats...

HP Ave.	The average hit points achieved by the squad.
Damage Ave.	The average damage inflicted by the squad.
Speed Ave.	The average speed of the squad in seconds.
Armour Inf. Ave.	The average defence level against infantry.
Armour Arw. Ave.	The average defence level against arrows.
Armour Jvr. Ave.	The average defence level against javelins and spears.

Armour Lns. Ave.	The average defence level against lances.
Crit. Ave.	The likelihood of the squad inflicting a critical hit.
KB Ave.	The likelihood of the squad inflicting a knock-back hit.
Cnc. Ave.	The likelihood of the squad inflicting a concussive hit.
Resist vs. Crit.	The likelihood of the squad resisting a critical hit.
Resist vs. KB	The likelihood of the squad resisting a knock-back hit.
Resist vs. Cnc.	The likelihood of the squad resisting a concussive hit.

GO FORTH AND CONQUER!

At the start of each mission, listen to the rhythm in the air, then give the order to march in time with the beat. All four edges of the screen will pulsate with the rhythm that Almighty (that's you!) must keep. When an enemy arrives, get close enough and drum out the order to attack.

SPOILS OF WAR

When an enemy is defeated, it turns into Ka-ching. Ka-ching is a precious energy used to create new Patapons. Slain enemies also drop many useful items, so always try to grab as many spoils of war as possible.

GOAL INDICATOR

Patapons must cross this finishing line to complete the current mission. If a mission does not have a goal indicator, victory is achieved by defeating all enemies.

WEATHER

The weather on the way to Earthend will prove just as varied as the many enemies on the prowl. Expect to march through different conditions including sunshine, high winds and nasty storms.

PATAPON HEALTH

Patapons usually dance and sing with joy, until the moment they spot a foe. The look in a Patapon's eyeball will become fierce when it wants to attack. The bar above each Patapon squad icon represents the health points of the squad leader. If a Patapon is hit by an enemy attack, its health is reduced. When a Patapon's health reaches zero, it will sadly perish – but in full knowledge that it has served the Almighty's purpose!

REVIVING PATAPONS

Each Patapon lost in battle leaves behind an item called a Cap. Bring Caps back home to Patapolis to revive fallen heroes with the power of Mater, Tree of Life.

FOOD

Visit the Simmer Slurp cauldron to select a tasty stew made by Rah Gashapon. Eating stew will energise the Patapons and boost their strength in battle.

MIRACLES

When in the headquarters preparing for a mission, press ← or → to move the cursor and highlight the shrine that Hatapon is standing on. He will tell you if a Miracle is available to take along on a mission. If a Miracle is available, press the X button to select it.

WORLD MAP

This map details the expansive world of the Patapons, starting with the hunting grounds of the Patata Plain and stretching all the way to Earthend. When a mission is completed, even more wondrous new lands will become available – including forests, deserts and mysterious ancient ruins.

PATAPON FRIENDS AND FOES



PAN THE PAKAPON

A Patapon musical prodigy who loves to play his trumpet and eat meat!



HATAPON

When all seemed lost, this heroic Patapon clung to the PATA drum to prove his faith in Almighty. He now guides the Patapon army with his military banner.



MEDEN

The revered Patapon priestess who can speak directly to Almighty!



YARIPONS

The Yaripons are talented spear warriors with a deadly aim.



YUMIPONS

These highly trained archers specialise in painful volleys of arrows.



TATEPONS

These powerful shield-bearing warriors are essential for defensive manoeuvres.



ZIGOTONS

The Zigotons have cornered the Patapons in the Land of Isolation and are their sworn enemies!



DODONGA

Watch out for this huge wild beast. Don't get burnt by his fiery breath!

HINTS AND TIPS

FIGHT FURIOUSLY WITH FEVER MODE!

Each consecutive call and response between Almighty and the Patapons will count as an extra Combo. Successfully repeat a Combo many times without mistakes to send the Patapons into Fever Mode. During Fever Mode, all Patapons sing their hearts out, attack more ferociously and execute all sorts of expert attacks. Even if it looks like all is lost, just take a deep breath and keep the rhythm going: the frenzied elation of Fever Mode might just save the day!

BOSSSES AND ITEMS

Hit bosses like Dodonga and Majidonga with concentrated attacks and they may start dropping nice little spoils of war. Be sure to pick up spoils of war quickly, though, as they will fade away if not claimed.

STRANGE OBJECTS

Have you seen that strange object at the entrance to Patata Plain?
It seems to have ▲ ◎ ▲ ◎ written on it – which almost looks like a rhythm command...

UNIQUE PATAPONS

Normal Patapons born through Mater, Tree of Life look like this:



But some villagers claim to have witnessed some very unusual Patapons popping out of the old tree recently. Maybe it has something to do with superior meat? Or precious ores? Or rare wood? Bah! It's probably just an old Patapon superstition.

MEMORY STICK DUO™

Pour sauvegarder les paramètres du jeu et votre progression, insérez un Memory Stick Duo™ dans la fente pour Memory Stick Duo™ du système PSP™. Les données sauvegardées peuvent être chargées du même Memory Stick Duo™ ou de tout autre Memory Stick Duo™ contenant des données de sauvegarde Patapon™. Assurez-vous qu'il y ait suffisamment d'espace libre sur le Memory Stick Duo™ avant de commencer à jouer.

REMARQUE : l'espace libre minimum requis pour sauvegarder les données Patapon™ peut varier en fonction de la capacité du Memory Stick Duo™ inséré.

FONCTIONS SANS FIL (WLAN)

Les titres compatibles avec les fonctionnalités sans fil (WLAN) permettent à l'utilisateur de communiquer avec d'autres systèmes PSP™, de télécharger des données et de jouer avec d'autres utilisateurs via une connexion en réseau local sans fil (WLAN).



MODE AD HOC

Le mode Ad Hoc est une fonction sans fil (WLAN) permettant à deux systèmes PSP™ ou plus de communiquer directement.



PARTAGE DE JEU

Fonction proposée par certains titres, permettant à l'utilisateur de partager certaines caractéristiques d'un jeu avec des utilisateurs n'ayant pas de PSP™ Game inséré dans leur système Partage de jeu PSP™.



MODE INFRASTRUCTURE

Le mode Infrastructure est une fonction sans fil (WLAN) permettant le raccordement du système PSP™ à un réseau via un point d'accès sans fil (WLAN), c'est-à-dire un dispositif de connexion à un réseau sans fil. Le mode Infrastructure requiert plusieurs éléments, dont un abonnement auprès d'un fournisseur d'accès à Internet, un dispositif réseau (par exemple : routeur ADSL sans fil), un point d'accès sans fil (WLAN) et un PC. Pour de plus amples informations concernant l'installation, reportez-vous au mode d'emploi du système PSP™.

REMARQUE : Patapon™ n'est pas compatible avec le Mode Ad Hoc, le Mode Infrastructure ou le Partage de jeu.

TOUCHES DIRECTIONNELLES - SE DEPLACER

Dans ce manuel, ↑, ↓, ←, → etc. indiquent la direction des touches directionnelles uniquement.

UTILISER LES ECRANS DE MENU

Appuyez sur ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis sur la touche X pour confirmer. Pour retourner à l'écran de menu précédent, appuyez sur la touche C.

COMMANDES PAR DEFAUT

touche C	tambour PATA
touche O	tambour PON
touche A	tambour CHAKA
touche X	tambour DON
touche ↑/↓/←/→	Déplacer curseur / caméra
touche L /	Explorer Patapolis / Carte du monde
touche R	
touche START	Pause
touche SELECT	Aide

L'ECRAN DE JEU

Santé troupe
Patapon
Troupe Patapon



Combinaisons de
rythmes

MENU PRINCIPAL

NOUVELLE PARTIE

Commencer une nouvelle quête pour découvrir Earthend en partant du début.

CONTINUER

Retrouvez vos anciens exploits de Tout-puissant en chargeant les données de sauvegarde du Memory Stick Duo™.

LANGUE

Sélectionnez English, Français, Italiano, Deutsch ou Español. Mais n'oubliez pas : les Patapons ne comprennent que le tambour.

JOUER

ORDRES DU TAMBOUR

Seul le roulement des tambours sacrés portera la volonté du Tout-puissant aux dévoués guerriers patapons. Chaque ordre passé commande aux Patapons et doit être utilisé avec sagesse pour espérer la victoire.



EN AVANT !

touche , touche , touche ,
touche  = PATA PATA PATA PON



A L'ATTAQUE !

touche , touche , touche ,
touche  = PON PON PATA PON



DEFENDEZ !

touche , touche , touche ,
touche  = CHAKA CHAKA PATA PON

BIENVENUE A PATAPOLIS

Patapolis est un village patapon séculaire palpitant, peuplé de personnages hauts en couleurs...



UBO BON

La tête de cet arbre géant le démange. Seul le joueur de trompette patapon, Pan le Pakapon, a le pouvoir de faire danser Ubo Bon et de le débarrasser de sa gêne. Quand ce tronc feuillu commence à se dandiner, attendez-vous à voir tomber quelques objets intéressants !



SIMMER SLURP

Ce chaudron semble ne pas avoir de fond. Demandez à Rah Gashapon, le plus grand chef de Patapolis, d'émincer quelques ingrédients et de préparer un ragoût savoureux.



MATER : ARBRE DE VIE

Créez de nouveaux Patapons au pied de cet arbre mystique en combinant des Ka-ching avec d'autres éléments, tels que du minerai ou du bois. Pour en savoir plus sur le Ka-ching, consultez la section Trophées de guerre, plus loin dans ce manuel.



FEU DE JOIE

C'est ici que les Patapons viennent célébrer leurs victoires, dans un grand banquet.



OBELISQUE

L'Obélisque sacré est la porte de sortie de Patapolis. Rassemblez une armée et utilisez l'Obélisque pour envoyer vos troupes en mission.

AUTEL

Les objets de guerre à votre disposition se trouvent à l'Autel, avec quelques informations utiles quant à leur maniement.

FORMATION

Une formation serrée reste l'arme secrète d'une armée de Patapons, composée de trois groupes. Lorsque vous sélectionnez les unités militaires qui vont participer à une mission, gardez à l'esprit que chaque groupe peut accueillir jusqu'à six Patapons maniant le même type d'arme.

MISSIONS

La liste des missions disponibles est longue. Explorez la Plaine du Patata pour chasser et vous nourrir ou affrontez les Zigotons qui envahissent la forêt !

QUARTIER GÉNÉRAL

Avant de partir en mission, assurez-vous que vos troupes sont prêtes à infliger un maximum de dégâts, tout en garantissant une défense adéquate. Sélectionnez un groupe de Patapons pour consulter son Squad Status, qui vous fournira les statistiques vitales suivantes...

HP Ave.	La moyenne des points d'attaque du groupe.
Damage Ave.	La moyenne des dégâts infligés par le groupe.
Speed Ave.	La vitesse moyenne du groupe en secondes.
Armour Inf. Ave.	La moyenne du niveau de défense contre l'infanterie.
Armour Arw. Ave.	La moyenne du niveau de défense contre les archers.
Armour Jvr. Ave.	La moyenne du niveau de défense contre les javalots et les lances.
Armour Lns. Ave.	La moyenne du niveau de défense contre les lances.
Crit. Ave.	Les chances du groupe de porter un coup fatal.
KB Ave.	Les chances du groupe de faire reculer l'ennemi.
Cnc. Ave.	Les chances du groupe de porter une attaque lourde.
Resist vs. Crit.	Les chances du groupe de résister à un coup fatal.
Resist vs. KB	Les chances du groupe de ne pas reculer.
Resist vs. Cnc.	Les chances du groupe de résister à une attaque lourde.

EN AVANT, SOYEZ VICTORIEUX !

Au début de chaque mission, écoutez bien le rythme porté par le vent, puis donnez l'ordre d'avancer en le suivant. Les quatre bords de l'écran palpitent au rythme que le Tout-puissant (c'est vous !) doit garder. Lorsqu'un ennemi se montre, approchez-vous et jouez du tambour pour donner l'ordre d'attaquer.

TROPHEES DE GUERRE

Lorsqu'un ennemi est vaincu, il se transforme en Ka-ching. Le Ka-ching est une énergie précieuse qui vous servira à créer de nouveaux Patapons. Les victimes laissent aussi échapper de nombreux objets utiles. Faites en sorte d'attraper autant de trophées que possible.

INDICATEUR DE BUT

Les Patapons doivent passer la ligne d'arrivée pour compléter la mission en cours. Si une mission n'a pas d'indicateur de but, la victoire sera vôtre quand vous aurez terrassé tous les ennemis.

METEO

Les intempéries qui jalonnent votre route jusqu'à Earthend seront tout aussi variées que les nombreux ennemis qui vous attendent. Attendez-vous à essayer des conditions allant du grand soleil aux pires tempêtes, en passant par les vents les plus fougues.

SANTE DES PATAPONS

Les Patapons avancent en dansant de joie, jusqu'à ce qu'ils repèrent un ennemi. Le regard du Patapon se fera féroce, pour vous indiquer qu'il veut attaquer. La barre située au-dessus de chaque icône de groupe patapon indique les points de santé du chef. Quand un Patapon est touché lors d'une attaque, sa santé diminue. Quand elle tombe à zéro, c'est malheureusement la fin pour lui - fier malgré tout d'avoir servi la volonté du Tout-puissant !

RANIMER LES PATAPONS

Chaque Patapon tombé au combat laisse derrière lui un Casque. Ramenez-les à Patapolis pour ranimer les héros vaincus grâce à la puissance de Mater : Arbre de vie.

NOURRITURE

Allez au chaudron du Simmer Slurp pour sélectionner un des savoureux ragoûts de Rah Gashapon. Ces petits plats revigoreront les Patapons et renforceront leur ardeur au combat.

MIRACLES

Lorsque vous préparez une mission dans votre quartier général, appuyez sur ← ou → pour déplacer le curseur et sélectionner l'autel sur lequel se tient Hatapon. Il vous dira si un Miracle est disponible pour votre mission. Si tel est le cas, appuyez sur la touche ⊗ pour le sélectionner.

CARTE DU MONDE

Cette carte détaille le monde immense des Patapons, des terrains de chasse de la Plaine du Patata aux paysages lointains de Earthend. Complétez une mission et d'autres terres merveilleuses s'ouvriront à vous - forêts, déserts et ruines mystérieuses.

AMIS ET ENNEMIS DES PATAPONS



PAN LE PAKAPON

Un mélomane prodige patapon qui aime autant sa trompette que la bonne viande !



HATAPON

Alors que tout semblait perdu, cet héroïque Patapon resta fidèle au tambour PATA pour prouver sa foi en le Tout-puissant. Il guide à présent l'armée des Patapons de son oriflamme.



MEDEN

La très vénérée prêtresse patapon qui peut parler directement au Tout-puissant !



YARIPONS

Les Yaripons sont de talentueux lancers au bras sûr.



YUMIPONS

Ces archers bien entraînés sont les spécialistes des terribles pluies de flèches.



TATEPONS

Ces puissants guerriers munis de boucliers sont essentiels aux manœuvres défensives.



ZIGOTONS

Les Zigotons ont acculé les Patapons sur les Terres de la solitude et sont leurs ennemis jurés !



DODONGA

Méfiez-vous de cette énorme bête sauvage. Que son souffle ardent ne vous brûle pas !

TRUCS ET ASTUCES

BATTEZ-VOUS AVEC FUREUR EN MODE FIEVRE !

Chaque série d'appel et de réponse entre le Tout-puissant et les Patapons comptera comme une Combinaison. Reproduisez correctement une Combinaison à plusieurs reprises pour faire passer les Patapons en mode Fièvre. Une fois en mode Fièvre, les Patapons chantent de tout leur cœur, attaquent avec plus de férocité et exécutent toutes sortes de manœuvres expertes. Même si tout semble perdu, inspirez profondément et gardez le rythme : l'incroyable exaltation du mode Fièvre pourrait bien vous sauver !

BOSS ET OBJETS

Concentrez les attaques sur des boss tels que Dodonga et Majidonga pour leur faire lâcher quelques trophées de guerre. Mais ne traînez pas, car ils disparaîtront si vous ne les ramassez pas.

OBJETS ETRANGES

Avez-vous remarqué cet étrange objet à l'entrée de la Plaine du Patata ? On dirait que les symboles     y sont inscrits – ça ressemble à un rythme de commandement, non... ?

PATAPONS UNIQUESONS

Les Patapons classiques nés de Mater : Arbre de vie ressemblent à ça :



Mais certains villageois racontent avoir vu des Patapons très inhabituels sortir du vieil arbre, récemment. Cela aurait-il quelque chose à voir avec une viande de meilleure qualité ? Ou un minéral précieux ? Ou un bois rare ? Bah ! Probablement juste une vieille superstition de Patapon.

MEMORY STICK DUO™

Per salvare impostazioni e progressi di gioco, inserisci un Memory Stick Duo™ nell'ingresso Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. I dati di gioco salvati possono essere caricati dallo stesso Memory Stick Duo™ o da qualsiasi Memory Stick Duo™ contenente dati salvati di Patapon™. Prima di iniziare a giocare, assicurati che il Memory Stick Duo™ disponga di sufficiente spazio libero.

NOTA: la quantità minima di spazio libero necessario per salvare i dati di Patapon™ varia a seconda della capacità del Memory Stick Duo™ inserito.

CARATTERISTICHE WLAN

I titoli software che supportano la funzionalità WLAN (Wireless Local Area Network, rete locale wireless) permettono di comunicare con altri sistemi PSP™, scaricare dati e sfidare altri giocatori tramite la connessione a una rete locale WLAN.



MODALITÀ AD HOC

La modalità Ad Hoc è una funzione WLAN che consente a due o più sistemi individuali PSP™ di comunicare direttamente tra loro.



CONDIVISIONE DI GIOCO

Alcuni titoli software possiedono una funzionalità di gioco condiviso, che permette all'utente di condividere specifici che caratteristiche di gioco con altri utenti che non hanno un PSP™ Game inserito nel loro sistema PSP™.



MODALITÀ INFRASTRUTTURA

La modalità Infrastruttura è una funzionalità WLAN che consente a un sistema PSP™ di collegarsi a una rete tramite un WLAN Access Point (un dispositivo utilizzato per connettersi a una rete wireless). Per accedere alle funzionalità della modalità Infrastruttura sono inoltre necessari un contratto con un provider internet, un dispositivo di rete (ad esempio un router ADSL wireless), un WLAN Access Point e un PC. Per ulteriori informazioni e per i dettagli relativi alla configurazione, fare riferimento al manuale di istruzioni del sistema PSP™.

NOTA: Patapon™ non supporta la modalità Ad Hoc, la modalità Infrastruttura, né la funzionalità di Gioco condiviso.

TASTI DIREZIONALI: MOVIMENTO

In questo manuale ↑, ↓, ←, → ecc. si riferiscono esclusivamente alla direzione dei tasti direzionali.

NAVIGAZIONE NEI MENU

Premi ↑, ↓, ← o → per selezionare un'opzione e premi il tasto X Per confermare.
Premi il tasto O per tornare alla schermata precedente.

COMANDI PREDEFINITI

Tasto O	Suono PATA
Tasto O	Suono PON
Tasto A	Suono CHAKA
Tasto X	Suono DON
Tasti ↑/↓/←/→	Sposta cursore/visuale
Tasto L /	Scegli tra Patapolis / Mappa del mondo
Tasto R	
Tasto START	Pausa
Tasto SELECT	Guida

SCHERMATA DI GIOCO

Salute squadra
Patapon
Squadra Patapon



Punti salute

MENU PRINCIPALE

NUOVA PARTITA

Avvia dall'inizio la missione per raggiungere Fineterra.

CONTINUA

Carica i dati salvati sul Memory Stick Duo™ e riprendi dal punto in cui avevi interrotto la tua avventura da Onnipotente.

LINGUA

Scegli tra English, Français, Italiano, Deutsch o Español, ma ricorda: i Patapon comprendono solo la lingua dei tamburi.

LE REGOLE DEL GIOCO

COMANDI A RITMO DI TAMBURO

Solo il ritmo rimbombante dei tamburi sacri comunica la volontà dell'Onnipotente agli obbedienti guerrieri Patapon. Ogni comando ritmico ordina ai Patapon di comportarsi in un modo specifico: tali comandi devono essere usati saggiamente per conquistare la vittoria.



AVANTI MARCHI

Tasto , tasto , tasto ,
tasto  = PATA PATA PATA PON



ALL'ATTACCO!

Tasto , tasto , tasto ,
tasto  = PON PON PATA PON



DIFESA!

Tasto , tasto , tasto ,
tasto  = CHAKA CHAKA PATA PON

BENVENUTO A PATAPOLIS

Patapolis è un antico villaggio dei Patapon, pieno di personaggi e luoghi emozionanti...



UBO BON

A questo albero gigante prude sempre la testa. Solo il trombettiere dei Patapon, Pan il Pakapon, ha il potere di far ballare Ubo Bon e di farlo sentire meglio. Quando questo tronco frondoso si scatena, potrai ricevere oggetti interessanti!



SUPER SLURP

Questo pentolone non è mai sazio. Chiama Rah Gashapon, il migliore chef di Patapolis, e chiedigli di affettare gli ingredienti e preparare uno stufato appetitoso.



MATER, L'ALBERO DELLA VITA

Crea nuovi Patapon ai piedi di questo albero mistico combinando Ka-ching e materiali aggiuntivi come minerali e legno. Per ulteriori informazioni sulle Ka-ching, consulta la sezione "Bottini di guerra", più avanti in questo manuale.



FALÒ

Quando i Patapon tornano vittoriosi dalla battaglia, festeggiano qui con una grande celebrazione.



OBELISCO

Il sacro Obelisco permette di lasciare Patapolis. Raduna un esercito, usa l'Obelisco e parti per una missione eroica.

ALTARE

Gli oggetti acquisiti in guerra sono conservati all'Altare, insieme ad alcune informazioni sul loro utilizzo.

FORMAZIONE

La formazione compatta è l'arma segreta dell'esercito dei Patapon, composto da tre squadre. Quando selezioni le unità che dovranno partecipare a una missione, tieni a mente che ciascuna squadra contiene fino a sei Patapon equipaggiati con lo stesso tipo di arma.

MISSIONI

Puoi scegliere tra vari tipi di missione. Visita la pianura Patata per cacciare animali e nutrire il villaggio o affronta gli Zigoton che stanno invadendo la foresta!

SCHERMATA QUARTIER GENERALE

Prima di partire per una missione, assicurati che le tue squadre di Patapon siano addestrate e possano infliggere il danno massimo, senza tuttavia trascurare la difesa. Seleziona una squadra di Patapon per visualizzarne lo Stato squadra, che contiene le seguenti importanti statistiche...

HP Ave.	punti saluti medi della squadra.
Damage Ave.	danno medio inferto dalla squadra.
Speed Ave.	velocità media della squadra espressa in secondi.
Armour Inf. Ave.	livello di difesa medio contro la fanteria.
Armour Arw. Ave.	livello di difesa medio contro le frecce.
Armour Jvr. Ave.	livello di difesa medio contro lance e giavellotti.
Armour Lns. Ave.	livello di difesa medio contro le picche.
Crit. Ave.	probabilità della squadra di infliggere un colpo critico.
KB Ave.	probabilità della squadra di infliggere un colpo respingente.
Cnc. Ave.	probabilità della squadra di infliggere un colpo potente.
Resist vs. Crit.	probabilità della squadra di resistere a un colpo critico.
Resist vs. KB	probabilità della squadra di resistere a un colpo respingente.
Resist vs. Cnc.	probabilità della squadra di resistere a un colpo potente.

ALLA CONQUISTA!

All'inizio di ogni missione, ascolta il ritmo e seguilo per impartire l'ordine di marciare. I quattro angoli dello schermo pulseranno seguendo il ritmo che l'Onnipotente (ovvero tu!) deve tenere. Quando arriva un nemico, avvicinati e usa il tamburo per impartire l'ordine di attacco.

BOTTINI DI GUERRA

Quando un nemico viene sconfitto, si trasforma in Ka-ching, ovvero in preziosa energia utilizzata per creare nuovi Patapon. Battendo i nemici puoi anche ottenere oggetti utili, quindi cerca sempre di raccogliere tutto il bottino.

INDICATORE OBIETTIVO

I Patapon devono attraversare il traguardo per completare la missione in corso. Se non è presente un indicatore obiettivo, la vittoria si ottiene sconfiggendo tutti i nemici.

CONDIZIONI ATMOSFERICHE

Le condizioni atmosferiche lungo la via verso Fineterra si riveleranno tanto varie quanto i nemici da affrontare. Dovrai marciare in diverse condizioni, tra cui solleone, vento forte e tempeste pericolose..

SALUTE DEI PATAPON

Di solito, i Patapon cantano e ballano gioiosi finché non avvistano un nemico. Quando un Patapon vuole attaccare, assume uno sguardo feroce. La barra sopra le icone delle squadre Patapon indica i punti salute del suo leader. Se un Patapon viene colpito da un attacco nemico, la sua salute diminuisce. Se la salute scende a zero, purtroppo il Patapon muore, ma gli è di consolazione il fatto di aver servito l'Onnipotente fino alla fine!

RIANIMARE I PATAPON

Ogni Patapon perito in battaglia lascia dietro di sé un Cappello. Riporta questi oggetti a Patapolis per rianimare gli eroi caduti grazie al potere di Mater, l'albero della vita.

CIBO

Visita il calderone Super Slurp per scegliere un succulento stufato preparato da Rah Gashapon. Questo piatto ridona energia ai Patapon e ne aumenta la forza in battaglia.

MIRACOLI

Quando sei al quartier generale per prepararti per una missione, premi  o  per spostare il cursore ed evidenzia il sacrario su cui si trova Hatapon. Egli ti dirà se puoi portare con te un miracolo durante la missione. Se il miracolo è disponibile, premi il tasto  per selezionarlo.

MAPPA DEL MONDO

Questa mappa mostra il vasto mondo dei Patapon, dai territori di caccia della pianura Patata fino a Fineterra. Quando completi una missione, puoi sbloccare nuove meravigliose terre, che includono foreste, deserti e misteriose rovine antiche.

AMICI E NEMICI DEI PATAPON



PAN IL PAKAPON

Un prodigio musicale: questo Patapon adora suonare la tromba e mangiare carne!



HATAPON

Quando tutto sembra perduto, questo eroico Patapon legato al tamburo PATA dimostra la sua fede nell'Onnipotente, guidando i compagni con il suo standardo.



MEDEN

Una rispettata sacerdotessa Patapon in grado di parlare direttamente con l'Onnipotente!



YARIPONS

Gli Yaripon sono abili lancieri dalla mira infallibile.



YUMIPONS

Questi arcieri ben addestrati sono specializzati nello scagliare dolorose raffiche di frecce.



TATEPONS

Questi possenti guerrieri dotati di scudo sono essenziali nelle manovre difensive.



ZIGOTONS

Gli Zigoton hanno bloccato i Patapon nella Terra dell'isolamento e sono i loro nemici dichiarati!



DODONGA

Fai attenzione a questa enorme bestia selvaggia e non farti bruciare dal suo alito infuocato!

SUGGERIMENTI E CONSIGLI

SCATENA LA TUA FURIA IN MODALITÀ FEVER FEBBRE!

Ogni chiamata e risposta consecutiva tra l'Onnipotente e i Patapon viene conteggiata come una combo extra. Ripeti più volte una combo senza commettere errori per attivare la modalità Febbre dei Patapon, durante la quale tutti i Patapon cantano a squarciagola, attaccano con maggiore ferocia e sferrano attacchi come dei veterani. Anche quando tutto sembra ormai perduto, fai un respiro profondo e continua a tenere il ritmo: la frenesia della modalità Febbre potrebbe risolvere la situazione!

BOSS E OGGETTI

Colpisci boss come Dodonga e Majidonga con attacchi concentrati: potrebbero rilasciare dei bottini, ma raccoglili velocemente, perché altrimenti svaniranno.

OGGETTI STRANI

Hai visto quello strano oggetto all'ingresso della pianura Patata?

Sembra che sopra ci sia scritto ♪ ♪ ♪ ♪ come se fosse un comando ritmico...

PATAPON UNICI

I Patapon normali, nati presso Mater, l'albero della vita, hanno queste sembianze:



Tuttavia, alcuni abitanti del villaggio sostengono di avere visto alcuni strani Patapon uscire dal vecchio albero ultimamente. Forse ha qualcosa a che fare con la carne di qualità superiore? O con i minerali preziosi? O con il legno raro? Chissà! Probabilmente si tratta soltanto di una vecchia superstizione dei Patapon.

MEMORY STICK DUO™

Um deine Spieleinstellungen und deinen Spielstand zu speichern, musst du den Memory Stick Duo™ in den Memory Stick Duo™-Steckplatz deines PSP™-Systems einlegen. Gespeicherte Spieldaten können von diesem oder einem beliebigen anderen Memory Stick Duo™, der bereits gespeicherte Patapon™-Spieldaten enthält, geladen werden. Vergewissere dich vor Spielbeginn, dass auf deinem Memory Stick Duo™ genug freier Speicherplatz vorhanden ist.

HINWEIS: Der minimal benötigte Speicherplatz zum Speichern von Patapon™-Daten hängt von der Kapazität des eingelegten Memory Stick Duo™ ab.

WIRELESS-(WLAN)-FUNKTIONEN

Mit Software-Titeln, welche die Wireless-(WLAN)-Funktion unterstützen, können Sie über eine Verbindung zu einem „Wireless Local Area Network (WLAN)“ mit anderen PSP™-Systemen kommunizieren, Daten herunterladen und gegen andere Spieler antreten.



AD HOC MODE

Der Ad-Hoc-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, über die zwei oder mehr individuelle PSP™-Systeme direkt miteinander kommunizieren können.



GAME SHARING

Einige Software-Titel verfügen über Game-Sharing-Funktionen, mit deren Hilfe der Benutzer spezifische Spielfunktionen mit anderen Benutzern teilen kann, die kein PSP™-Game in ihr PSP™-System eingelegt haben.



INFRASTRUKTUR-MODUS

Der Infrastruktur-Modus ist eine Wireless-(WLAN)-Funktion, mit der sich ein PSP™-System über einen Wireless-(WLAN)-Access-Point (ein Gerät zur Verbindung zu einem kabellosen Netzwerk) mit einem Netzwerk verbinden lässt. Um auf die Funktionen des Infrastruktur-Modus zugreifen zu können, sind weitere Dinge notwendig: Ein Abonnement eines Internet-Service-Providers, ein Netzwerkgerät (z. B. ein Wireless-ADSL-Router), ein Wireless-(WLAN)-Access-Point und ein PC. Weitere Informationen und Einzelheiten zum Einrichten des Gerätes finden Sie im Benutzerhandbuch Ihres PSP™-Systems.

HINWEIS: Patapon™ unterstützt weder den Ad-hoc-Modus noch den Infrastruktur-Modus oder Game Sharing.

RICHTUNGSTASTEN - BEWEGUNG

In diesem Software-Handbuch werden ↑, ↓, ←, → usw. – sofern nicht anders angegeben – dazu verwendet, um die Richtung der Richtungstasten zu bezeichnen.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke ↑, ↓, ← oder →, um eine Option zu markieren, und anschließend zur Bestätigung die X-Taste. Durch Drücken der O-Taste kehrst du zur vorherigen Menüanzeige zurück.

STANDARDSTEUERUNG

O-Taste	PATA / PAT-Trommel
O-Taste	PON / PON-Trommel
A-Taste	CHAKA / CHAKA-Trommel
X-Taste	DON / DON-Trommel
↑/↓/←/→-Tasten	Cursor/Kamera bewegen
L-Taste/	Durch Patapolis / Patapolis/ World Map (Weltkarte) scrollen
R-Taste	
START-Taste	Pause
SELECT-Taste	Hilfe

DIE SPIELANZEIGE

Gesundheit des
Patapon-Trupps
Patapon-Trupp



Trefferpunkte

HAUPTMENÜ

NEUES SPIEL

Spiele einen neuen Quest von Anfang an, um Erdende zu erreichen.

FORTFAHREN

Setze deine bisherigen Heldentaten als Allmächtiger fort, indem du gespeicherte Spieldaten von einem Memory Stick™ lädst.

SPRACHE

Wähle English, Français, Italiano, Deutsch oder Español. Aber denk daran, dass die Patapons nur die Sprache der Trommeln verstehen.

DER SPIELVERLAUF

TROMMELRHYTHMUS-BEFEHLE

Nur der dröhnende Klang der heiligen Trommeln kann den Willen des Allmächtigen an seine ergebenen Patapon-Krieger übermitteln. Jeder Rhythmus-Befehl sorgt dafür, dass sich die Patapons in einer ganz bestimmten Weise verhalten, und muss klug eingesetzt werden, um den Sieg zu erlangen.



VORMARSCH!

□-Taste, □-Taste, □-Taste,
○-Taste, = PATA PATA PATA PON



ANGRIFF!

○-Taste, ○-Taste, ○-Taste,
○-Taste, = PON PON PATA PON



VERTEIDIGEN!

△-Taste, △-Taste, ○-Taste,
○-Taste, = CHAKA CHAKA PATA PON

WILLKOMMEN IN PATAPOLIS

Patapolis ist ein altes Patapon-Dorf voller interessanter Charaktere und Orte ...



UBO BON

Diesen riesigen Baum juckt es immer am Kopf. Nur der Patapon-Trompeter Pan der Pakapon hat die Macht, Ubo Bon zum Tanzen zu bringen und ihn von seinen Beschwerden zu befreien. Achte auf ein paar hübsche Gegenstände, wenn dieser Baum voller Blätter zu tanzen beginnt!



BRODELSCHLÜRF

Dieser Kochkessel kann nie genug Essen bekommen. Bringe Rah Gashapon, den besten Koch in Patapolis, dazu, ein paar Zutaten klein zu schneiden und einen leckeren Eintopf zu kochen.



MATER: DER LEBENSBAUM

Am Fuße dieses mystischen Baums kannst du neue Patapons erstellen, indem du Ka-Ching mit anderen Materialien wie Erz oder Holz kombinierst. Weitere Informationen zu Ka-Ching findest du im Abschnitt „Beute des Krieges“ weiter unten in diesem Handbuch.



FREUDENFEUER

Wenn die Patapons aus einer gewonnenen Schlacht heimkehren, feiern sie hier mit einem großen Fest.



OBELISK

Der heilige Obelisk dient als Ausgang von Patapolis. Stelle eine Armee zusammen, und benutze dann den Obelisk, um deine Trupps auf ihre heldenhafte Mission zu schicken.

ALTAR

Beim Altar lagern Gegenstände, die im Krieg eingesetzt werden können. Dort findest du auch hilfreiche Informationen, für was sie zu gebrauchen sind.

FORMATION

Eine gute Formation ist die Geheimwaffe einer Patapon-Armee, die aus drei Trupps besteht. Wenn du die militärischen Einheiten auswählst, die an einer Mission teilnehmen, solltest du daran denken, dass jeder Trupp aus bis zu sechs einzelnen Patapons besteht, die die gleiche Waffe tragen.

MISSIONEN

Es stehen viele verschiedene Missionstypen zur Auswahl. Besuche die Patata-Ebene, um Tiere für deinen Lebensunterhalt zu jagen oder mit den Zigotons zu kämpfen, die in den Wald eindringen!

HAUPTQUARTIER-BILDSCHIRM

Bevor du auf eine Mission gehst, musst du dafür Sorgen, dass deine Patapon-Trupps darauf vorbereitet sind, den größtmöglichen Schaden anzurichten und sich gleichzeitig angemessen zu verteidigen. Markiere einen Patapon-Trupp, um dir seinen Truppstatus anzusehen, in dem du die folgenden Informationen findest ...

HP Ave.	Die durchschnittlich vom Trupp erzielten Trefferpunkte.
Damage Ave.	Der durchschnittlich von Trupp verursachte Schaden.
Speed Ave.	Das durchschnittliche Tempo des Trupps in Sekunden.
Armour Inf. Ave.	Die durchschnittliche Verteidigungsstufe gegen Infanterie-Truppen.
Armour Arw. Ave.	Die durchschnittliche Verteidigungsstufe gegen Pfeile.
Armour Jvr. Ave.	Die durchschnittliche Verteidigungsstufe gegen Spieße und Speere.
Armour Lns. Ave.	Die durchschnittliche Verteidigungsstufe gegen Lanzen.
Crit. Ave.	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen schweren Treffer landet.
KB Ave.	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen Rückschlags-Treffer landet.
Cnc. Ave.	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen erschütternden Treffer landet.
Resist vs. Crit.	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen schweren Treffer übersteht.
Resist vs. KB	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen Rückschlags-Treffer übersteht.
Resist vs. Cnc.	Die Wahrscheinlichkeit, dass der Trupp einen erschütternden Schlag übersteht.

VORWÄRTS UND EROBERN!

Zu Beginn jeder Mission solltest du dem in der Luft liegenden Rhythmus lauschen und dann den Befehl geben, zu diesem Rhythmus zu marschieren. Alle vier Ecken des Bildschirms pulsieren im Rhythmus, den der Allmächtige (das bist du!) einhalten muss. Wenn ein Feind erscheint, nähere dich ihm, und trommele den Befehl zum Angriff.

BEUTE DES KRIEGES

Wenn ein Feind geschlagen ist, verwandelt er sich in Ka-Ching. Ka-Ching ist eine kostbare Energie, die man braucht, um neue Patapons zu erstellen. Geschlagene Feinde lassen auch viele nützliche Gegenstände fallen, also versuche, so viel Kriegsbeute wie möglich zu sammeln.

ZIELANZEIGE

Um die derzeitige Mission abzuschließen, müssen die Patapons die Ziellinie überqueren. Wenn es in einer Mission keine Zielanzeige gibt, müssen für das Bestehen der Mission alle Feinde besiegt werden.

WETTER

LDas Wetter auf dem Weg nach Erdend ist genauso vielfältig wie die lauenden Feinde. Du solltest dich also auf verschiedene Wetterbedingungen einstellen, zum Beispiel Sonnenschein, starker Wind und schreckliche Stürme.

PATAPON-GESUNDHEIT

Normalerweise singen und tanzen Patapons vor Freude, bis sie einen Feind erspähen. Der Blick im Auge des Patapons wird kämpferisch, wenn er angreifen will. Der Balken über jedem Patapon-Trupp zeigt die Gesundheitspunkte ihres Anführers an. Wird ein Patapon von einem feindlichen Angriff getroffen, nimmt seine Gesundheit ab. Wenn die Gesundheit des Patapons auf null sinkt, stirbt er leider – aber wenigstens in dem Wissen, dass er der Sache des Allmächtigen gedient hat!

PATAPONS WIEDERBELEBEN

Jeder im Kampf gefallene Patapon hinterlässt eine Mütze. Bringe diese zurück nach Patapolis, um mit der Macht von Mater: Tree of Mater, dem Lebensbaum die gefallenen Helden wiederzubeleben.

NAHRUNG

Gehe zum Brodelschlürf-Kessel und hol dir einen leckeren Eintopf von Rah Gashapon. Durch den Eintopf erhalten die Patapons neue Energie und gewinnen Kampfkraft.

WUNDER

Wenn du dich im Hauptquartier auf eine Mission vorbereitest, markiere mit ← oder → den Schrein, auf dem Hatapon steht. Er wird dir sagen, ob es möglich ist, auf der Mission ein Wunder mitzunehmen. Wenn ein Wunder verfügbar ist, kannst du es durch Drücken der ⊗-Taste auswählen.

WORLD MAP (WELTKARTE)

Diese Karte zeigt dir die ausgedehnte Welt der Patapons, von den Jagdgründen in der Patata-Ebene bis hin nach Erdend. Wurde eine Mission abgeschlossen, werden noch mehr wundersame Welten verfügbar – darunter Wälder, Wüsten und geheimnisvolle alte Ruinen.

FREUNDE UND FEINDE DER PATAPONS



PAN DER PAKAPON

Ein musikalisches Genie der Patapons, der gerne Trompete spielt und Fleisch isst!



HATAPON

Als alles verloren schien, klammerte sich dieser heldenhafte Patapon an die PATA-Trommel, um dem Allmächtigen seinen Glauben zu beweisen. Er führt die Patapon-Armee jetzt mit seiner Militärfahne an.



MEDEN

Die verehrte Patapon-Priesterin, die direkt mit dem Allmächtigen sprechen kann!



YARIPONS

Die Yaripons sind geschickte Speer-Krieger, die ihre Ziele mit tödlicher Genauigkeit treffen.



YUMIPONS

Die Spezialität dieser gut ausgebildeten Bogenschützen sind schmerzhaft Pfeilhagel.



TATEPONS

Diese mächtigen Krieger mit Schilden sind unverzichtbar für Verteidigungsmanöver.



ZIGOTONS

Die Zigotons haben die Patapons ins Land of Isolation / Land der Isolation zurückgedrängt und sind ihre eingeschworenen Feinde!



DODONGA

Vorsicht vor dieser riesigen wilden Bestie. Lass dich nicht von seinem Feueratem verbrennen!

HINWEISE UND TIPPS

KÄMPFE IM FIEBER-MODUS WIE EIN WILDER!

Jedes aufeinander folgende Rufen und Antworten zwischen dem Allmächtigen und den Patapons zählt als zusätzliche Combo / Kombo. Wiederhole eine Kombo mehrmals ohne Fehler, um die Patapons in den Fieber-Modus zu versetzen. Im Fieber-Modus singen die Patapons aus voller Kraft, greifen entschlossener an und führen alle Arten von Spezialangriffen aus. Auch wenn es aussieht, als wäre alles verloren, atme tief durch und halte den Rhythmus: Die ekstatische Begeisterung im Fieber-Modus könnte alle retten!

ENDGEGNER UND GEGENSTÄNDE

Triff Endgegner wie Dodonga und Majidonga mit konzentrierten Angriffen und sie lassen nette Kriegsbeute fallen. Sammle die Beute des Krieges schnell ein, denn sie verschwindet schnell, wenn sie niemand aufhebt.

SELTSAME OBJEKTE

Hast du das seltsame Objekt am Eingang zur Patata-Ebene gesehen?
Darauf scheint     zu stehen – sieht fast wie ein Rhythmus-Befehl aus ...

EINZIGARTIGE PATAPONS

Normale Patapons, die von Mater: Tree of Mater, dem Lebensbaum geboren wurden, sehen so aus:



Aber einige Dorfbewohner haben beobachtet, dass in letzter Zeit einige ungewöhnliche Patapons aus dem alten Baum kamen. Vielleicht hat es etwas mit besserem Fleisch zu tun? Oder mit kostbaren Erzen? Oder seltenem Holz? Pah! Wahrscheinlich ist das alles nur ein alter Aberglaube der Patapons.

MEMORY STICK DUO™

Para guardar la configuración y los avances en el juego, inserta un Memory Stick Duo™ en la ranura para el Memory Stick Duo™ del sistema PSP™. Los datos guardados podrán cargarse del mismo Memory Stick Duo™ u otro Memory Stick Duo™ que contenga datos guardados de Patapon™. Asegúrate de disponer de suficiente espacio en el Memory Stick Duo™ antes de empezar a jugar.

POR FAVOR, TEN EN CUENTA: el espacio mínimo necesario para guardar datos de Patapon™ puede variar dependiendo de la capacidad del Memory Stick Duo™ que hay insertado.

FUNCIONES INALÁMBRICAS (WLAN)

Los títulos de software que admiten funcionalidad inalámbrica (WLAN), permiten comunicar varios sistemas PSP™ entre sí, descargar datos y competir contra otros jugadores mediante una conexión a una red de área local inalámbrica (WLAN).



MODO INALÁMBRICO

El modo Inalámbrico es una función inalámbrica (WLAN) que permite a dos o más sistemas PSP™ comunicarse directamente entre sí.



COMPARTIR JUEGO

Algunos títulos de software poseen la función Game Sharing, lo que permite al usuario compartir características de juego específicas con otros usuarios que no tengan un PSP™ Game en su sistema PSP™.



MODO INFRAESTRUCTURA

El modo Infraestructura es una función inalámbrica (WLAN) que permite al sistema PSP™ conectarse a la red a través de un punto de acceso inalámbrico (WLAN) (sistema utilizado para conexiones inalámbricas). Para acceder a las funciones del modo Infraestructura, se requiere, entre otros, el contrato con un proveedor de acceso a internet, un dispositivo de red (como un router ADSL inalámbrico), un punto de acceso inalámbrico (WLAN) y un ordenador. Para más información o dudas sobre la instalación, consulte el manual de instrucciones del sistema PSP™.

POR FAVOR, TEN EN CUENTA: Patapon™ no permite el modo Ad Hoc, infraestructura ni compartir el juego.

BOTONES DIRECCIONALES - MOVIMIENTO

En este manual, se usa ↑, ↓, ←, → etc. solamente para indicar la dirección de los botones direccionales.

USAR LAS PANTALLAS DEL MENÚ

Pulsa ↑, ↓, ← o → para seleccionar una opción y pulsa el botón X para confirmarla. Para volver a la pantalla anterior, pulsa el botón ○.

CONTROLES PREDETERMINADOS

Botón ○	Tambor PATA
Botón ●	Tambor PON
Botón ▲	Tambor CHAKA
Botón X	Tambor DON
Botones ↑/↓/←/→	Mover cursor/cámara
Botón L /	Recorrer Patapolis / Mapa del mundo
Botón R	
Botón START	Pausa
Botón SELECT	Ayuda

LA PANTALLA DE JUEGO

Salud del
escuadrón patapon
Escuadrón patapon



Puntos de vida

MENÚ PRINCIPAL

NUEVA PARTIDA

Inicia una nueva misión para llegar a Confin de la Tierra desde el principio.

CONTINUAR

Continúa con tus anteriores hazañas como Ser Supremo cargando los datos guardados de un Memory Stick Duo™.

IDIOMA

Selecciona English, Français, Italiano, Deutsch o Español.

Pero recuerda: los patapons sólo entienden el idioma de los tambores.

JUGAR

ÓRDENES AL RITMO DEL TAMBOR

Sólo el atronador sonido de los tambores sagrados transmitirá la voluntad del Ser Supremo a los abnegados guerreros Patapon. Cada ritmo hace que los patapons se comporten de una forma determinada y debe ser usado con sabiduría para conseguir la victoria.



¡MARCHADI!

Botón , botón , botón ,
botón  = PATA PATA PATA PON



¡AL ATAQUE!

Botón , botón , botón ,
botón  = PON PON PATA PON



¡DEFENDED!

Botón , botón , botón ,
botón  = CHAKA CHAKA PATA PON

BIENVENIDO A PATAPOLIS

Patapolis es una antigua ciudad patapon, llena de personajes y lugares interesantes...



UBO BON

A este árbol gigante siempre le pica la cabeza. Sólo el trompetista patapon, Pan el pakapon, tiene el poder de hacer que Ubo Bon baile para aliviarse de sus molestias. ¡Vigila la aparición de objetos realmente buenos cuando este tronco de árbol con hojas se ponga bailón!



SIMMER SLURP

Este caldero nunca tiene bastante comida. Haz que Rah Gashapon, el mejor cocinero de Patapolis, corte algunos ingredientes y prepare un buen estofado.



MATER: EL ÁRBOL DE LA VIDA

Crea nuevos patapons al pie de este árbol místico combinando Ka-ching con otros materiales, como mineral y madera. Para obtener más información sobre Ka-ching, consulta la sección Saqueos de Guerra, que hay más adelante en el manual.



FOGATA

Cuando los patapons regresan victoriosos de la batalla, lo celebran aquí con una gran fiesta.



OBELISCO

El sagrado obelisco es la salida de Patapolis. Forma un ejército y usa el obelisco para enviar tus tropas a una misión heroica.

ALTAR

Los objetos obtenidos para la guerra se almacenan en el altar, junto con la valiosa información sobre su función.

FORMACIÓN

La formación cerrada es el arma secreta del ejército patapon, que está formado por tres escuadrones. Cuando seleccionas las unidades militares que participarán en una misión, ten en cuenta que cada escuadrón contiene hasta seis patapons, que llevan el mismo tipo de arma.

MISIONES

Hay muchos tipos de misiones entre los que poder escoger. ¡Visita la Llanura de Patata para cazar animales que sirvan de alimento, o para combatir contra los zigotons que están invadiendo el bosque!

PANTALLA CUARTEL GENERAL

Antes de partir en una misión, debes asegurarte de que tus escuadrones de patapons estén preparados para hacer el máximo daño, a la vez que cuentan con una defensa adecuada. Selecciona un escuadrón patapon para ver el estado del escuadrón, que incluye la siguiente información:

HP Ave. / Med. PV

La media de los puntos de vida del escuadrón.

Damage Ave. / Med. Daño

La media del daño infligido por el escuadrón.

Speed Ave. / Vel. Med.

La velocidad media del escuadrón, en segundos.

Armour Inf. Ave. / Med. Armad. Inf.

La media del nivel de defensa contra la infantería.

Armour Arw. Ave. / Med. Armad. Fch.

La media del nivel de defensa contra flechas.

Armour Jvr. Ave. / Med. Armad. Jbl.	La media del nivel de defensa contra jabalinas y lanzas.
Armour Lns. Ave. / Med. Armad. Pic.	La media del nivel de defensa contra picas.
Crit. Ave. / Med. Crit.	La probabilidad de que el escuadrón consiga un golpe crítico.
KB Ave. / Med. Rep.	La probabilidad de que el escuadrón consiga un golpe que repela al enemigo.
Cnc Ave. / Med. Atd.	La probabilidad de que el escuadrón consiga un golpe aturridor.
Resist vs. Crit. / Resist. Crit.	La probabilidad de que el escuadrón resista un golpe crítico.
Resist vs. KB / Resist. Rep.	La probabilidad de que el escuadrón resista un golpe que lo aleje del enemigo.
Resist vs. Cnc. / Resist. Atd.	La probabilidad de que el escuadrón resista un golpe aturridor.

¡AVANZA Y CONQUISTA!

Al principio de cada misión, escucha el ritmo que hay en el aire y da la orden de marchar siguiendo el ritmo. Los cuatro bordes de la pantalla palparán con el ritmo que el Ser Supremo (¡ése eres tú!) debe mantener. Cuando se acerque un enemigo, acércate bastante y toca la orden de atacar con el tambor.

SAQUEOS DE GUERRA

Cuando un enemigo es derrotado, se convierte en Ka-ching. Ka-ching es una valiosa energía que se emplea para crear nuevos patapons. Los enemigos vencidos también dejan caer prácticos objetos, por lo que siempre deberías intentar coger el mayor botín de guerra que te sea posible.

INDICADOR DE OBJETIVOS

Los patapons deben llegar a esta línea de meta para completar la misión. Si una misión no tiene indicador de objetivos, la victoria se obtiene al derrotar a todos los enemigos.

CLIMA

El clima del camino hacia Confin de la Tierra será tan variado como los enemigos que te acechan. Prepárate para marchar bajo diferentes condiciones, incluyendo el clima soleado, fuertes vientos y terribles tormentas.

SALUD DEL PATAPON

Los patapons suelen bailar y cantar alegremente, hasta que divisan a un enemigo. La mirada del patapon se vuelve feroz cuando va a atacar. La barra sobre cada pelotón de patapons representa los puntos de vida del líder del grupo. Si un ataque enemigo alcanza a un patapon, su salud disminuirá. Cuando la salud de un patapon llega a cero, morirá lastimosamente, ¡pero sabiendo que ha servido a los designios del Ser Supremo!

REVIVIR PATAPONS

Cada patapon caído en la batalla deja detrás un objeto llamado Gorro. Devuelve ese gorro a Patapolis para resucitar a los héroes caídos mediante el poder de Mater: el Árbol de la vida.

COMIDA

Visita el caldero Simmer Slurp para seleccionar un delicioso guiso cocinado por Rah Gashapon. Comer este estofado dará energía a los patapons y aumentará su fuerza durante la batalla.

MILAGROS

Mientras estás en el cuartel general, preparándote para una misión, pulsa  o  para mover el cursor y seleccionar el altar en el que se encuentra Hatapon. Te dirá si hay un milagro que puedes llevarte en tu misión. Si hay un milagro disponible, pulsa el botón  para seleccionarlo.

MAPA DEL MUNDO

Este mapa muestra el enorme mundo de los patapons, desde los campos de caza de la Llanura de Patata hasta Confin de la Tierra. Cuando completas una misión, aparecerán nuevas tierras, aún más maravillosas (entre las que encontrarás bosques, desiertos y misteriosas ruinas antiguas).

AMIGOS Y ENEMIGOS DEL PATAPON



PAN EL PAKAPON

¡Un prodigio musical patapon, que adora tocar su trompeta y comer carne!



HATAPON

Cuando todo parecía perdido, este heroico patapon se aferró al tambor PATA para demostrar su fe en el Ser Supremo. Ahora dirige al ejército patapon con su estandarte militar.



MEDEN

¡La respetada sacerdotisa patapon que puede hablar directamente con el Ser Supremo!



YARIPONS

Los yaripons son hábiles lanceros, con una puntería letal.



YUMIPONS

Estos arqueros bien entrenados están especializados en terribles andanadas de flechas.



TATEPONS

Estos poderosos guerreros con escudo son esenciales en las maniobras defensivas.



ZIGOTONS

¡Los zigotons han acorralado a los patapons en la Tierra del Aislamiento y son sus enemigos jurados!



DODONGA

Cuidado con esta enorme bestia salvaje. ¡No te quemes con su terrible aliento!

PISTAS Y TRUCOS

¡LUCHA FEROZMENTE CON EL MODO FIEBRE !

Cada llamada y respuesta consecutiva entre el Ser Supremo y los patapons contará como una combinación. Consigue repetir una combinación muchas veces sin errores para que los patapons entren en modo fiebre. En el modo fiebre todos los patapons cantan con todo el corazón, atacan más ferozmente y ejecutan todo tipo de ataques especiales. Aunque parezca que todo está perdido, respira profundamente y mantén el ritmo: ¡el júbilo enloquecido del modo fiebre podría salvar la situación!

ENEMIGOS ESPECIALES Y OBJETOS

Golpea a los enemigos especiales, como Dodonga y Majidonga con ataques concentrados y empezarán a soltar lo que han saqueado durante la guerra. Sin embargo, debes asegurarte de recoger el botón rápidamente, ya que desaparecerá en caso contrario.

OBJETOS EXTRAÑOS

¿Has visto ese extraño objeto a la entrada de la llanura de Patata?
Parece tener escrito    ; casi parece un ritmo para dar órdenes...

PATAPONS ÚNICOS

Los patapons normales, nacidos de Mater: el Árbol de la vida tienen este aspecto:



Pero algunos campesinos aseguran haber visto recientemente a algunos patapons muy extraños saliendo del viejo árbol. ¿Quizás tenga algo que ver con la mejor carne? ¿O los minerales preciosos? ¿O madera extraña? ¡Bah! Probablemente sólo sea una vieja superstición patapon.

MEMORY STICK DUO™

Als je je spelinstellingen en vorderingen wilt opslaan, plaats je een Memory Stick Duo™ in de Memory Stick Duo™-aansluiting van je PSP™-systeem. Je kunt spelgegevens laden van dezelfde of een andere Memory Stick Duo™ met spelgegevens van Patapon™. Controleer of er voldoende ruimte beschikbaar is op de Memory Stick Duo™ voordat je begint te spelen.

OPMERKING: de ruimte die Patapon™ nodig heeft om gegevens op te slaan, is afhankelijk van de capaciteit van de geplaatste Memory Stick Duo™.

DRAADLOZE (WLAN-) FUNCTIES

Softwaretitels die draadloze (WLAN-) functionaliteit ondersteunen, geven je de mogelijkheid te communiceren met andere PSP™-systemen, gegevens te downloaden en het op te nemen tegen andere spelers via een verbinding met een draadloos netwerk (WLAN).



AD HOC-MODUS

De Ad Hoc-modus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee twee of meer individuele PSP™-systemen rechtstreeks met elkaar kunnen communiceren.



SPEL DELEN

Sommige softwaretitels bevatten mogelijkheden voor Spel delen, waarmee de gebruiker specifieke spelonderdelen kan uitwisselen met andere gebruikers die geen PSP™Game in hun PSP™-systeem hebben.



INFRASTRUCTUURMODUS

De Infrastructuurmodus is een draadloze (WLAN-) functie waarmee het PSP™-systeem kan worden verbonden met een netwerk via een draadloos (WLAN-) toegangspunt (een apparaat dat wordt gebruikt om verbinding te maken met een draadloos netwerk). Om toegang te krijgen tot de mogelijkheden van de Infrastructuurmodus zijn verschillende andere zaken vereist, zoals een internetabonnement, een netwerkapparaat (bijv. een draadloze ADSL-router), een draadloos (WLAN-) toegangspunt en een pc. Raadpleeg voor meer informatie en installatiegegevens de gebruiksaanwijzing van het PSP™-systeem.

OPMERKING: Patapon™ ondersteunt de volgende functies niet; Ad Hoc-modus, de Infrastructuurmodus en de functie Game delen.

RICHTINGSTOETSTEN - VERPLAATSEN

In deze handleiding worden, tenzij anders vermeld, de aanduidingen ↑, ↓, ← en → gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken en in welke richting je de analoge joystick moet houden.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op ↑, ↓, ← of → of gebruik de analoge joystick om een optie te selecteren en daarna op de X-toets om te bevestigen. Druk op de O-toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

STANDAARDBESTURING

□-toets	PATA / PATA-trommel
○-toets	PON / PON-trommel
△-toets	CHAKA / CHAKA-trommel
×-toets	DON / DON-trommel
↑/↓/←/→-toetsen	Cursor/camera verplaatsen
L-toets/	Over de World Map / wereldkaart van Patapolis / Patapolis scrollen
R-toets	
START-toets	Pauze
SELECT-toets	Hulp

HET SPELSCHERM

Gezondheid
groep Patapons

Een groep
Patapons



Gezondheidspunten

HOOFDMENU

NEW GAME / NIEUW SPEL

Begin een nieuw avontuur om de weg naar Earthend / Aardeinde te vinden.

CONTINUE / DOORGAAN

Ga verder met je grote werk als de Almachtige door spelgegevens te laden van een Memory Stick Duo™.

LANGUAGE / TAAL

Kies English / Engels, Français / Frans, Italiano / Italiaans, Deutsch / Duits of Español / Spaans. Vergeet niet dat de Patapons alleen de taal van de trommels begrijpen.

HET SPEL SPELEN

TROMMELRITMEBEVELEN

Het gedreun van de heilige trommels is de enige manier waarop de Almachtige zijn wil aan de trouwe Patapon-krijgers kan opleggen. Met elk ritmebevel geef je de Patapons opdracht zich op een specifieke manier te gedragen. Wil je winnen, dan moet je ervoor zorgen dat je steeds het juiste ritme gebruikt.



MARCHEREN!

⬢-toets, ⬢-toets, ⬢-toets,
⬤-toets = PATA PATA PATA PON



AANVALLEN!

⬤-toets, ⬤-toets, ⬢-toets,
⬤-toets = PON PON PATA PON



VERDEDIGEN!

⬤-toets, ⬤-toets, ⬢-toets,
⬤-toets = CHAKA CHAKA PATA PON

WELKOM IN PATAPOLIS / PATAPOLIS

Patapolis / Patapolis is een oud Patapon-dorpje, vol interessante personages en locaties...



UBO BON

Deze reuzenboom heeft altijd jeuk op zijn kruin. Alleen de trompetter van de Patapons, Pan the Pakapon / Pan de Pakapon heeft de kracht om Ubo Bon / Ubo Bon te laten dansen zodat hij iets aan zijn ongemak kan doen. Als deze bladerige boomstam aan het swingen slaat, gebeuren - en vallen - er mooie dingen!



SIMMER SLURP / STOOFSLURP

Deze kookpot krijgt nooit genoeg eten. Zorg dat je Rah Gashapon / Rah Gashapon, de beste kok in Patapolis / Patapolis, zo ver krijgt dat hij wat ingrediënten tot een lekkere stoofpot verwerkt.



MATER: TREE OF LIFE / MATER: DE LEVENSBOOM

Creëer nieuwe Patapons aan de voet van deze mystieke boom door Ka-ching / Ka-ching te combineren met andere materialen, zoals erts en hout. Lees de paragraaf Oorlogsbuit verderop in deze handleiding voor meer informatie over Ka-ching / Ka-ching.



BONFIRE / VREUGDEVUUR

Hier bouwen de Patapons een groot feest na een gewonnen veldslag.



OBELISK

De heilige Obelisk / obelisk vormt de uitgang van Patapolis / Patapolis. Stel een leger samen en gebruik de Obelisk / obelisk om je troepen op een heldhaftige missie te sturen.

ALTAR / ALTAAR

Voorwerpen die je kunt gebruiken in de strijd worden bewaard in het Altar / altaar. Hier vind je ook de gebruiksaanwijzingen van al die voorwerpen.

FORMATIE

De strakke formatie is het geheime wapen van een Patapon-leger, dat uit drie groepen bestaat. Als je de eenheden voor de missie aan het selecteren bent, moet je niet vergeten dat elke groep uit zes Patapons bestaat en dat al die Patapons met hetzelfde wapen zijn uitgerust.

MISSIES

Je kunt uit verschillende soorten missies kiezen. Zo kun je naar het Patata Plain / Patata-plateau gaan om op dieren te jagen of strijd te leveren met de Zigotons / Zigotons, die het bos proberen te veroveren!

HET SCHERM HEADQUARTERS / HOOFDKWARTIER

Voordat je aan de missie begint, moet je ervoor zorgen dat al je Patapons maximale schade kunnen aanrichten, maar ook verdedigend goed uit de voeten kunnen. Selecteer een Patapon-groep om de Squad Status / groepsstatus te bekijken. Hier staan de volgende belangrijke gegevens:

HP Ave. / Gem. gp's

Het gemiddeld aantal gezondheidspunten van je groep.

Damage Ave. / Gem. schade

De gemiddelde schade die je groep aanricht.

Speed Ave. / Gem. snelheid

De gemiddelde snelheid van je groep in seconden.

**Armour Inf. Ave. /
Gem. pantser inf.**

Het gemiddelde erdedigingsniveau tegen infanterie.

Armour Arw. Ave. / Gem. pantser speren	Het gemiddelde verdedigingsniveau tegen pijlen.
Armour Jvr. Ave. / Gem. pantser speren	Het gemiddelde verdedigingsniveau tegen (werp)speren.
Armour Lns. Ave. / Gem. pantser lansen	Het gemiddelde verdedigingsniveau tegen lansen.
Crit. Ave. / Gem. kritieke aanval	De kans dat je groep een kritieke aanval uitdeelt.
KB Ave. / Gem. stootkracht	De kans dat je groep een vijand naar achteren stoot.
Cnc Ave. / Gem. bewusteloosheid	De kans dat je groep een vijand bewusteloos slaat.
Resist vs. Crit. / Weerstand tegen krit.	De kans dat je groep een kritieke aanval met succes weerstaat.
Resist vs. KB / Weerstand tegen stootkracht	De kans dat je groep een stoot achteruit met succes weerstaat
Resist vs. Cnc. / Weerstand tegen bewusteloosheid	De kans dat je groep bewusteloosheid met succes weerstaat.

VAL AAN EN VEROVER!

Luister bij de start van een missie naar het ritme en geef vervolgens het bevel om op de maat te marcheren. De vier zijanten van het scherm pulseren in het ritme dat de Almachtige (jij dus!) moet zien te volgen. Als er een vijand verschijnt, moet je dicht in zijn buurt proberen te komen en vervolgens met de trommel het bevel tot aanvallen geven.

SPOILS / OORLOGSBUIT

Een verslagen vijand verandert in Ka-ching / Ka-ching. Ka-ching / Ka-ching is de kostbare energie waarmee je nieuwe Patapons kunt maken. Verslagen vijanden laten ook veel nuttige voorwerpen vallen, dus probeer altijd zoveel mogelijk oorlogsbuit te verzamelen.

DOEL-INDICATOR

De Patapons moeten over de finishlijn komen om de huidige missie te voltooien. Als een missie geen doel-indicator heeft, moet je alle vijanden verslaan om te winnen.

WEER

Het weer op weg naar Earthend / Aardeinde is net zo afwisselend als de vele vijanden die op de loer liggen. Tijdens je marsen kan het zonnetje schijnen, maar het kan ook stormen en heftig regenen.

GEZONDHEID VAN JE PATAPONS

Patapons zijn eigenlijk altijd aan het zingen en dansen van plezier, totdat ze een vijand in de gaten krijgen. De blik in het oog van de Patapons wordt fel als ze willen aanvallen. De balk boven elke Patapon-groep geeft aan hoe het met de gezondheid van de leider is gesteld. Als een Patapon door een vijand wordt geraakt, gaat zijn gezondheid naar beneden. Een Patapon legt het loodje als zijn gezondheid nul wordt, maar wel in de wetenschap dat hij voor zijn Almachtige is gestorven!

PATAPONS NIEUW LEVEN INBLAZEN

Gesneuvelde Patapons laten een voorwerp achter, een Cap / petje. Breng ze terug naar Patapolis / Patapolis om gevallen helden opnieuw tot leven te wekken met de kracht van Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom.

VOEDSEL

Ga naar de Simmer Slurp / Stoofslurp-pot om een van de lekkere stoofpotten van Rah Gashapon / Rah Gashapon te selecteren. Patapons krijgen energie door te eten en worden extra sterk voor het gevecht.

MIRACLES / WONDEREN

Als je in het hoofdkwartier aan het voorbereiden bent op een missie druk je op ← of → om de cursor te verplaatsen en de tempel waar Hatapon / Hatapon op staat te selecteren. Hij vertelt je of er een Miracle / wonder beschikbaar is dat je mee kunt nemen op een missie. Druk op de ⊗-toets om het beschikbare Miracle / wonder te selecteren.

WORLD MAP / WERELDKAART

Deze kaart geeft in detail de uitgebreide wereld van de Patapons weer, van de jachtvelden van het Patata Plain / Patata-plateau, helemaal tot aan het Earthend / Aardeinde. Na het voltooien van een missie komen er nieuwe gebieden bij, zoals bossen, woestijnen en geheimzinnige, eeuwenoude ruïnes.

VRIENDEN EN VIJANDEN VAN DE PATAPONS



PAN THE PAKAPON / PAN DE PAKAPON

Het muzikale wonderkind van de Patapons. Hij speelt heel graag trompet en houdt van vlees!



HATAPON

Toen alles verloren leek, wist deze heldhaftige Patapon de PATA / PATA-trommel vast te houden om zijn geloof in de Almachtige te bewijzen. Hij voert nu het Patapon-leger aan met zijn militaire vaandel.



MEDEN

De vereerde Patapon-priesteres die direct met de Almachtige kan spreken!



YARIPONS

De Yaripons / Yaripons zijn krijgers die hun speren met dodelijke precisie kunnen werpen.



YUMIPONS

Deze supergetrainde boogschutters zijn gespecialiseerd in het afvuren van pijnlijke salvo's pijlen.



TATEPONS

Deze krachtige schilddragende strijders zijn onontbeerlijk voor een goede verdediging.



ZIGOTONS

De Zigotons / Zigotons hebben de Patapons naar het Land of Isolation / Land van isolatie gedreven. Het zijn de aartsvijanden van de Patapons!



DODONGA

Kijk uit voor dit grote wilde beest. Zorg dat de vlammen uit zijn bek je niet verbranden!

HINTS EN TIPS

FURIEUS VECHTEN IN DE GEMOEDSTOESTAND FEVER / DOOR HET DOLLE!

Elk met succes uitgevoerde bevel van de Almachtige telt als een extra Combo / combo. Als je vaak achter elkaar een foutloze Combo / combo maakt, raken je Patapons in de gemoedstoestand (Fever / Door het dolle). Als je Patapons door het dolle zijn, zingen de Patapons of hun leven ervan afhangt, zijn hun aanvallen veel heftiger en voeren ze allerlei geavanceerde aanvallen uit. Haal in situaties waarin alles verloren lijkt dus nog eens diep adem om het ritme goed strak te houden: misschien raken de Patapons door het dolle en weten ze het tij te keren!

EINDBAZEN EN VOORWERPEN

Val eindbazen als Dodonga / Dodonga en Majidonga / Majidonga met z'n allen tegelijk aan op een bepaalde plek om ervoor te zorgen dat ze leuke oorlogsbuit laten vallen. Pak de buit wel snel op, als je dat niet doet verdwijnen die voorwerpen namelijk weer.

VREEMDE VOORWERPEN

Heb je dat vreemde voorwerp bij de ingang van het Patata Plain / Patata-plateau gezien? Het lijkt wel of e  op staat, dat lijkt heel erg op een ritmebevel.

UNIEKE PATAPONS

Gewone Patapons / Patapons die in Mater: Tree of Life / Mater: de levensboom zijn geboren, zien er als volgt uit:



Maar er zijn dorpelingen die beweren dat ze onlangs hele vreemde Patapons uit de boom hebben zien komen. Misschien heeft het iets te maken met beter vlees? Of kostbare ertsen? Of zeldzaam hout? Bah! Het is waarschijnlijk maar een oud Patapon-bijgeloof.

MEMORY STICK DUO™

Para gravares as definições do jogo e o progresso, insere um Memory Stick Duo™ na ranhura para Memory Stick Duo™ do sistema PSP™. Os dados de jogo gravados podem ser carregados a partir do mesmo Memory Stick Duo™ ou de qualquer Memory Stick Duo™ que contenha dados previamente gravados de Patapon™. Certifica-te de que tens espaço livre suficiente no Memory Stick Duo™ antes de começares a jogar.

NOTA: o espaço mínimo livre necessário para gravares os dados de Patapon™ podem variar, dependendo da capacidade do Memory Stick Duo™ inserido.

CARACTERÍSTICAS WIRELESS (WLAN)

Os títulos de software que suportam a funcionalidade Wireless (WLAN) permitem que vários sistemas PSP™ comuniquem entre si, transferir dados e competir com outros jogadores através de uma ligação a uma Wireless Local Area Network (WLAN – rede local sem fios).



MODO AD HOC

O modo Ad Hoc é uma característica Wireless (WLAN) que permite a dois ou mais sistemas PSP™ comunicarem directamente um com o outro.



PARTILHA DE JOGO

Alguns títulos de software têm facilidades de Partilha de Jogo que permitem ao utilizar partilhar características específicas do jogo com utilizadores que não têm um PSP™Game no seu sistema PSP™.



MODO DE INFRA-ESTRUTURA

O modo de Infra-estrutura é uma característica Wireless (WLAN) que permite que o sistema PSP™ se ligue a uma rede através de um ponto de acesso WLAN (um dispositivo usado para ligação a uma rede sem fios). Para aceder às características do modo Infra-estrutura, são necessários vários itens, incluindo uma assinatura junto de um fornecedor de serviços Internet, um dispositivo de rede (p.ex. um router ADSL sem fios), um ponto de acesso Wireless (WLAN) e um PC. Para mais informação e detalhes de configuração, consulte o Manual de Instruções do sistema PSP™.

NOTA: O Patapon™ não suporta o Modo Ad Hoc, o Modo Infra-estrutura ou a Partilha de Jogos.

BOTÕES DE DIRECÇÕES - MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são utilizados para referir apenas a direcção dos botões de direcções.

UTILIZAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para seleccionares uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressares ao ecrã de menu anterior, prime o botão ○.

COMANDOS PREDEFINIDOS

Botão ○	PATA tambor
Botão ○	PON tambor
Botão △	CHAKA tambor
Botão X	DON tambor
Botão ↑/↓/←/→	Mover cursor/câmara
Botão L / botão R	Pesquisar o mapa Patapolis/World Map
Botão START	Pausa
Botão SELECT	Ajuda

O ECRÃ DE JOGO

Saúde da
equipa Patapon
Equipa Patapon



Pontos
conseguidos

MENU PRINCIPAL

NEW GAME/NOVO JOGO

Inicia uma nova missão para chegar a Earthend a partir do começo.

CONTINUE/CONTINUAR

Regressa às tuas missões anteriores como Almighty carregando dados gravados num Memory Stick Duo™.

LANGUAGE/IDIOMA

Escolhe entre English/Inglês, Français/Francês, Italiano/Italiano, Deutsch/Alemão ou Español/Espanhol. Mas lembra-te: os Patapon só percebem a linguagem dos tambores.

JOGAR

COMANDOS DO RITMO DO TAMBOR

Só o soar dos tambores sagrados poderá transmitir a vontade do Almighty aos prestáveis guerreiros Patapon. Cada comando de ritmo dá instruções aos Patapon para que se comportem de uma forma específica e deverão ser utilizados de forma sensata de modo a alcançar a vitória.



MARCHAR!

Botão , botão , Botão ,
botão  = PATA PATA PATA PON



ATACAR!

Botão , botão , Botão ,
botão  = PON PON PATA PON



DEFENDER!

Botão , botão , Botão ,
botão  = CHAKA CHAKA PATA PON

BEM-VINDO A PATAPOLIS

Patapolis é uma antiga aldeia Patapon, cheia de personagens e locais empolgantes...



UBO BON

Esta árvore gigante sempre teve comichão na cabeça. Apenas o Patapon trompeteiro, Pan the Pakapon/Pan o Pakapon, tem o poder de fazer a Ubo Bon dançar de forma a que esta árvore se livre do seu desconforto. Quando esta árvore frondosa entra no ritmo, está atento porque te dá objectos valiosos!



SIMMER SLURP

Este caldeirão nunca se farta de comida. Pede ao Rah Gashapon, o melhor cozinheiro de Patapolis, para cortar alguns ingredientes e fazer um belo guisado.



MATER: TREE OF LIFE/MATER: ÁRVORE DA VIDA

Cria um novo Patapon na base desta árvore mística combinando Ka-ching com outros materiais, tais como minérios e madeira. Para saberes mais coisas sobre o Ka-ching, visita a secção Spoils of War mais adiante neste manual.



BONFIRE/FOGUEIRA

Quando os Patapon regressam vitoriosos de uma batalha, comemoram neste local com uma grande festa.



OBELISK/OBELISCO

O Obelisk/Obelisco sagrado é o portal de saída de Patapolis. Reúne um exército e utiliza o Obelisk/Obelisco para enviar tropas em missões heróicas.

ALTAR

Os objectos que são utilizados na guerra são guardados no Altar, assim como informações úteis como a sua utilização.

FORMAÇÃO

Uma formação cerrada é a arma secreta de um exército Patapon, que é formado por três pelotões. Quando seleccionares unidades militares para participarem numa missão, tem em conta que cada pelotão é constituído por até seis Patapon que usam o mesmo tipo de arma.

MISSÕES

Podes escolher entre vários tipos de missões. Visita a Patata Plain para caçares animais para te alimentares ou luta contra os Zigotons – que estão a invadir a floresta!

ECRÃ HEADQUARTERS/QUARTEL-GENERAL

Antes de partires em missão, tens de te certificar que os teus pelotões Patapon estão equipados de modo a causarem o máximo de danos, ao mesmo tempo que dispõem de defesas adequadas. Selecciona um pelotão Patapon para ver o respectivo Squad Status/ Estado do Pelotão, que contém as seguintes estatísticas vitais...

HP Ave.	A média de pontos obtidos pelo pelotão.
Damage Ave.	A média de danos provocados pelo pelotão.
Speed Ave.	A velocidade média do pelotão em segundos.
Armour Inf. Ave.	O nível médio de defesa contra a infantaria.
Armour Arw. Ave.	O nível médio de defesa contra setas.
Armour Jvr. Ave.	O nível médio de defesa contra azagaias e lanças.
Armour Lns. Ave.	O nível médio de defesa contra lanças.
Crit. Ave.	A probabilidade do pelotão infligir danos críticos.
KB Ave.	A probabilidade do pelotão infligir um derrube.
Cnc. Ave.	A probabilidade do pelotão infligir uma perda de consciência.
Resist vs. Crit.	A probabilidade do pelotão resistir a um golpe crítico.
Resist vs. KB	A probabilidade do pelotão resistir a um golpe de derrube.
Resist vs. Cnc.	A probabilidade do pelotão resistir a um golpe que provoque uma perda de consciência.

AVANÇA E CONQUISTA!

No início de cada missão, escuta o ritmo no ar e dá ordem para as tropas marcharem consoante a batida. As quatro extremidades do ecrã pulsam com o ritmo que o Almighty (que és tu!) deverá manter. Quando o inimigo chegar, aproxima-te o suficiente e toca o tambor de modo a ordenares o ataque.

DESPOJOS DE GUERRA

Quando um inimigo é derrotado, liberta Ka-ching. Ka-ching é uma energia preciosa utilizada para criar novos Patapon. Os inimigos mortos também deixam para trás objectos úteis por isso, tenta sempre recolher o máximo possível de despojos de guerra.

INDICADOR DE OBJECTIVOS

Os Patapon têm de atravessar a linha de chegada para completarem a missão actual. Se uma missão não tiver um indicador de objectivos, a vitória é alcançada depois de derrotar todos os inimigos.

CLIMA

O clima a caminho de Earthend varia tanto quanto os inimigos que encontramos. Espera marchar sob diversas condições climáticas, incluindo tempo soalheiro, ventos fortes e terríveis tempestades.

SAÚDE PATAPON

Normalmente, os Patapon dançam e cantam com alegria, até ao momento em que avistam um inimigo. O olhar do Patapon torna-se feroz quanto quer atacar. A barra por cima do ícone da casa pelotão Patapon representa os pontos de saúde do líder de cada pelotão. Se um Patapon for atingido por um inimigo, a sua saúde é reduzida. Quando a saúde de um Patapon chega a zero, este desaparece – mas sabendo que serviu os objectivos do poderoso Almighty!

RESSUSCITAR OS PATAPON

Todos os Patapon perdidos em batalha deixam para trás um item chamado Cap. Traz estes itens de volta para Patapolis para ressuscitares os heróis caídos com os poderes de Mater: Tree of Life/Mater: Árvore da Vida.

COMIDA

Visita o caldeirão Simmer Slurp para escolheres um guisado saboroso feito pelo Rah Gashapon. Comer o guisado enche os Patapon de energia e aumenta a sua força em batalha.

MIRACLES/MILAGRES

Quando estiveres no quartel a preparares-te para uma missão, carrega em ← ou em → para moveres o cursor e seleccionar o santuário no qual Hatapon se encontra. Ele irá dizer-te se está disponível algum Miracle/Milagre para levar numa missão. Se estiver disponível algum Miracle/Milagre, carrega no botão ⊗ para seleccioná-lo.

WORLD MAP/MAPA MUNDO

Este mapa mostra o mundo em expansão dos Patapon, a começar pelos terrenos de caça de Patata Plain e que se estendem até Earthend. Quando uma missão é completada, ficarão disponíveis novas terras – incluindo florestas, desertos e ruínas antigas misteriosas.

AMIGOS E INIMIGOS DOS PATAPON



PAN THE PAKAPON/PAN O PAKAPON

Um prodígio musical Patapon que adora tocar trompete e comer carne!



HATAPON

Quando tudo parecia perdido, este Patapon heróico bateu no tambor PATA para demonstrar a sua fé no Almighty. Agora, ele guia o exército Patapon com a sua bandeira militar.



MEDEN

A sacerdotisa Patapon reverenciada que consegue falar directamente com o Almighty!



YARIPONS

Os Yaripons são lanceiros talentosos que têm uma pontaria mortífera.



YUMIPONS

Estes arqueiros altamente treinados são especialistas em utilizar poderosas nuvens de setas.



TATEPONS

Estes poderosos guerreiros que transportam escudos são essenciais nas manobras defensivas.



ZIGOTONS

Os Zigotons cercaram os Patapon na Land of Isolation e são agora seus inimigos confessos!



DODONGA

Cuidado com estas enormes e selvagens bestas. Não sejas queimado pelo seu bafo de fogo!

TRUQUES E DICAS

LUTA FURIOSAMENTE NO MODO FEVER/FEBRE!

Cada chamada e resposta consecutiva entre o Almighty e os Patapon contam como uma Combo/Combinação extra. Repete uma Combo/Combinação com sucesso sem cometer erros para os Patapon entrarem em modo de Fever/Febre. Durante o modo de Fever/Febre, os Patapon fartam-se de cantar, atacam com mais fúria e executam todo o tipo de ataques especializados. Mesmo que tudo pareça perdido, basta respirar fundo e manter o ritmo: o frenesim do modo Fever/Febre pode salvar o dia!

BOSSSES E ITENS

Acertam em bosses como o Dodonga e o Majidonga com ataques concentrados e eles podem começar a largar belos despojos de guerra. Vê se apanhas os despojos de guerra rapidamente, senão eles desaparecem se não forem reclamados.

OBJECTOS ESTRANHOS

Viste um objecto estranho na entrada de Patata Plain?

Parece ter os botões     escritos nele – quase parece um ritmo de comando...

PATAPON ÚNICOS

Os Patapon normais nascidos da Mater: Tree of Life/Mater: Árvore da Vida têm este aspecto:



Mas alguns aldeões afirmar ter visto alguns Patapon muito pouco comuns a sair recentemente da árvore. Terá alguma coisa a ver com carne de qualidade excepcional? Ou com minerais preciosos? Ou madeiras raras? Bah! Deve ter apenas a ver com alguma velha superstição.

КАРТА MEMORY STICK DUO™

Чтобы получить возможность сохранять игру и параметры ее настройки, вставьте карту Memory Stick Duo™ в одноименное гнездо системы PSP™. Загрузить игру или параметры настройки можно с любой карты Memory Stick Duo™, содержащей необходимые данные. Перед началом игры убедитесь, что на карте Memory Stick Duo™ достаточно свободного пространства.

ПРИМЕЧАНИЕ: количество свободного пространства, необходимое для сохранения игры Patapon™, зависит от емкости используемой карты Memory Stick Duo™.

БЕСПРОВОДНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ (WLAN)

Беспроводные возможности системы PSP™ предназначены для коллективной игры, передачи данных и общения с другими пользователями.



ПРЯМОЕ СОЕДИНЕНИЕ

Режим прямого соединения (Ad Hoc Mode) позволяет осуществлять связь между несколькими системами PSP™ без использования точки доступа.



СОВМЕСТНАЯ ИГРА

Некоторые продукты поддерживают режим совместной игры (Game Sharing). Для коллективной игры в режиме достаточно, чтобы диск PSP™ Game был у одного из участников.



ТОЧКА ДОСТУПА

Режим точки доступа (Infrastructure Mode) позволяет осуществлять связь системы PSP™ с локальной сетью или Интернетом посредством точки доступа. Для использования этого режима может потребоваться дополнительное оборудование, в том числе точка доступа WLAN, беспроводной маршрутизатор ADSL или другое подобное устройство, а также персональный компьютер. Кроме того, может потребоваться действующий договор с поставщиком услуг доступа в Интернет. За более подробной информацией обращайтесь к документации системы PSP™.

ПРИМЕЧАНИЕ: игра Patapon™ не поддерживает режимы прямого соединения, точки доступа и передачи данных.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ - ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

В данном Руководстве символами ↑, ↓, ← и → обозначены только кнопки направлений.

НАВИГАЦИЯ В МЕНЮ

Нажимайте кнопки ↑, ↓, ← или → для выбора пунктов меню и кнопку X – для подтверждения выбора. Для возврата к предыдущему разделу меню используйте кнопку ○.

КОМАНДЫ УПРАВЛЕНИЯ (ПО УМОЛЧАНИЮ)

Кнопка ○	Ритм PATA
Кнопка ○	Ритм PON
Кнопка △	Ритм CHAKA
Кнопка X	Ритм DON
Кнопка ↑/↓/←/→	Перемещение курсора/камеры
Кнопка L /	Просмотр карты города (Patapolis) и мира (World Map)
Кнопка R	
Кнопка START	Пауза
Кнопка SELECT	Советы

ЭКРАН ИГРЫ

Запас здоровья
отряда

Отряд патапонов



Баллы ударов

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

НОВАЯ ИГРА – NEW GAME

Начало нового похода в Крайземелье (Earthend).

ПРОДОЛЖЕНИЕ ИГРЫ - CONTINUE

Загрузка сохраненной игры с карты Memory Stick Duo™.

ЯЗЫК – LANGUAGE

Выберите язык сообщений в игре - English (английский), FranHaiz (французский), Italiano (итальянский), Deutsch (немецкий) или EspaЦol (испанский). Не забывайте: паталоны понимают только язык барабанов!

ОПИСАНИЕ ИГРЫ

УПРАВЛЕНИЕ С ПОМОЩЬЮ БАРАБАНА

Только раскатистая дробь священного барабана способна передать волю Всемогущего (Almighty) отважным воинам из племени паталонов. Каждая разновидность ритма передает паталонам определенный приказ. Используйте их правильно, чтобы победить всех врагов!



ВПЕРЕД! - MARCH!

Кнопка , кнопка , кнопка ,
кнопка  = PATA PATA PATA PON



В АТАКУ! - ATTACK!

Кнопка , кнопка , кнопка ,
кнопка  = PON PON PATA PON



ОБОРОНЯТЬСЯ! - DEFEND!

Кнопка , кнопка , кнопка ,
кнопка  = CHAKA CHAKA PATA PON

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В ПАТАПОЛИС - RATAPOLIS

В поселении Патаполис (Ratapolis) издавна живут патапоны. Здесь очень много интересного...



УБО БОН – UBO BON

У гигантского дерева Убо Бон все время чешется голова. И только патапон по имени Пан Пакапон (Pan the Pakapon) способен избавить Убо Бон от этой неприятности. Когда Пан Пакапон играет на трубе, дерево пускается в пляс! При этом на землю могут упасть интересные предметы.



КОТЕЛ БУЛЬ-БУЛЬ – SIMMER SLURP

В этом котле можно сварить очень много вкусной еды. А лучший повар Патаполиса – конечно же, Ра Гашапон (Rah Gashapon)!



ДЕРЕВО ЖИЗНИ – MATER: TREE OF LIFE

У подножия этого таинственного дерева можно создать новых патапонов из энергии Ka-ching, дерева и руды. Подробнее о Ka-ching рассказано в разделе «Военные трофеи».



КОСТЕР – BONFIRE

Вернувшись с победой из боя, патапоны устраивают веселый праздник у костра.



ОБЕЛИСК – OBELISK

У священного обелиска находится выход из Патаполиса. Собирав армию, с помощью обелиска отправьте ее совершать подвиги.

АЛТАРЬ – ALTAR

Полезные в военном деле предметы хранятся в алтаре (Altar) вместе с пояснениями, зачем именно нужны эти штуковины.

ПОСТРОЕНИЕ

Строгое соблюдение порядка при построении – секрет успеха армии патапонов. В армии три отряда, в каждом отряде – до шести одинаково вооруженных бойцов.

ЗАДАНИЯ

Верным патапонам можно поручить много разных заданий. Отправьте их охотиться на диких животных на равнине Патата (Patata Plain) или сражаться с зиготонами (Zigotons), которые пробрались в ваш лес.

ШТАБ – HEADQUARTERS

Выберите отряд патапонов и просмотрите его характеристики – Squad Status.

HP Ave.	среднее число баллов ударов(hit points) в отряде.
Damage Ave.	среднее значение урона, наносимого бойцом отряда.
Speed Ave.	средняя скорость отряда(в секундах).
Armour Inf. Ave.	средний показатель защитыот пехоты.
Armour Arw. Ave.	средний показатель защитыот стрелков.
Armour Jvr. Ave.	средний показатель защитыот метателей дротиков.
Armour Lns. Ave.	средний показатель защитыот копейщиков.
Crit. Ave.	вероятность нанесения смертельного удара.
KB Ave.	вероятность нанесения оглушающего удара.
Cnc. Ave.	вероятность нанесения сотрясающего удара.
Resist vs. Crit.	вероятность отражения смертельного удара.
Resist vs. KB	вероятность отражения оглушающего удара.
Resist vs. Cnc.	вероятность отражения сотрясающего удара.

ВПЕРЕД, К ПОБЕДЕ!

Перед выполнением каждого задания прислушайтесь к ритму барабанов и вовремя отдайте приказ наступать. Все четыре края экрана пульсируют в ритме, который должен поддерживать Всемогуший (то есть вы!). Когда увидите врагов, подберитесь к нему поближе и отбейте на барабане приказ «В атаку!».

ВОЕННЫЕ ТРОФЕИ

Побежденные враги превращаются в энергию Ka-ching. Это очень ценный ресурс – ведь из Ka-ching можно создавать новых патапонов! Кроме того, рядом с убитыми врагами остается много полезных предметов. Старайтесь собрать как можно больше трофеев!

ИНДИКАТОР ЦЕЛИ

Чтобы выполнить задание, нужно пересечь финишную черту – индикатор цели. Если в каком-то задании нет индикатора цели, для его выполнения достаточно уничтожить всех врагов.

ПОГОДА

Погода на пути к Крайземелью так же переменчива и разнообразна, как и враги, которых надо победить. Здесь не всегда светит солнышко – бывает и дождь, и сильный ветер.

ЗАПАС ЗДОРОВЬЯ ПАТАПОНОВ

Обычно патапоны радостно пляшут и поют, пока не увидят врагов. Когда патапоны готовятся напасть, их взгляд становится очень сосредоточенным. Над пиктограммой каждого отряда находится индикатор, отображающий запас здоровья командира. Если патапон получит урон в бою, запас здоровья уменьшится. Ваши верные последователи готовы погибнуть, сражаясь во имя Всемогущего!

ВОЗРОЖДЕНИЕ ПАТАПОНОВ

Когда патапон погибает, на его месте остается особый предмет – Сар. Эти предметы нужно отнести в Патаполис, чтобы возродить павших героев с помощью Дерева жизни (Mater: Tree of Life).

ПИЩА

В котле Буль-буль (Simmer Slurp) варится вкусная еда, которую готовит повар Ра Гашапон (Rah Gashapon). Перед каждой битвой патапонам стоит подкрепиться.

ЧУДЕСА – MIRACLES

Готовясь к выполнению задания, используйте в штабе кнопки ◀ и ▶ для выбора святилища, у которого стоит Хатапон (Hatapon). Он скажет вам, возможно ли при выполнении задания совершить чудо (Miracle). Для выбора доступного чуда нажмите кнопку ⊗.

КАРТА МИРА – WORLD MAP

На этой карте – весь мир патапонов. Здесь и охотничьи угодья – долина Патата (Patata Plain), и вся остальная территория, простирающиеся до самого Крайземелья (Earthend). По мере выполнения заданий вы откроете новые удивительные земли – леса, пустыни и таинственные древние развалины.

ДРУЗЬЯ И ВРАГИ ПАТАПОНОВ



ПАН ПАКАПОН – PAN THE RAKAPON

Знаменитый патапон, который играет на трубе и любит вкусное мясо.



ХАТАПОН – НАТАРОН

Хатапон – предводитель войска патапонов. Даже когда дела идут хуже некуда, этот герой отбивает ритм ПАТА, чтобы доказать свою веру во Всемогущего.



МЕДИНА – MEDEN

Почтенная жрица народа патапонов умеет говорить с самим Всемогущим!



ЯРИПОНЫ – YARIPONS

Отважные копейщики.



ЮМИПОНЫ – YUMIPONS

Опытные лучники, бьют без промаха!



ТАТИПОНЫ – TATERONS

Могучие щитоносцы, отлично действуют в обороне.



ЗИГОТОНЫ – ZIGOTONS

Эти злобные создания заперли народ патапонов в Резервации (Land of Isolation)!



ДОДОНГА – DODONGA

Огромное свирепое чудовище, выдыхает огонь.

СОВЕТЫ И ПОДСКАЗКИ

РЕЖИМ ЯРОСТИ – FEVER

Каждый последующий призыв-отклик между Всемогущими патапонами засчитывается как серия – Combo. Безошибочно выполните несколько серий (Combo) подряд – и патапоны перейдут в режим ярости (Fever). В этом режиме ваши последователи поют от всего сердца, бесстрашно бросаются в атаку и действуют в бою более эффективно. Даже если кажется, что все пропало, продолжайте барабанить – воодушевленные патапоны в режиме ярости способны на невероятные подвиги!

ЧУДОВИЩА И ОСОБЫЕ ТРОФЕИ

Одержите победу над огромными чудовищами, которых зовут Додонга (Dodonga) и Мажидонга (Majidonga), – и получите щедрую награду. Нападайте на чудовище дружно и, победив, поскорее собирайте трофеи – если их не подобрать, ценные предметы исчезнут.

НЕОБЫЧНЫЕ ПРЕДМЕТЫ

Видели странный предмет у выхода в долину Патата?

На нем начертаны знаки ♪ ♪ ♪ ♪ – это очень похожена какой-то барабанный ритм...

ОСОБЫЕ ПАТАПОНЫ

Обычно новые патапоны рождаются у Древа жизни (Mater: Tree of Life) вот так:



Но говорят, что иногда из старого дерева появляются очень необычные патапоны. Может быть, тут дело в качестве мяса? Или драгоценной руде? Или редком дереве? Впрочем, возможно, ничего такого на самом деле не бывает.